

## **KEGIATAN BERMAIN SEBAGAI SARANA PENYIAPAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS ANAK PRA SEKOLAH**

Oleh:

Dr. Yani Achdiani, M.Si.

Departemen PKK FPTK UPI

### **ABSTRAK**

Anak masa pra sekolah ditinjau dari sudut umur berada pada usia antara 2 sampai 6 tahun. Pada masa ini disebut juga masa kanak-kanak awal. Masa kanak-kanak ini merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan manusia. Pada masa ini menunjukkan perkembangan yang menonjol dalam aspek pengalaman bahasa, intelegensi dan aspek kepribadian. Bermain bagi anak pra sekolah merupakan suatu kegiatan yang bersifat sukarela karena dilakukan sesuai dengan keinginan dan kemauan anak, tanpa paksaan dan tekanan; bersifat spontan, karena dilakukan tanpa perencanaan, dan dapat memberikan suasana afeksi yang menyenangkan serta membuat anak menjadi aktif. Bermain bagi anak mempunyai manfaat terhadap berbagai aspek perkembangan yang berkeanean dengan; fisik, mental dan, sosial anak. Kegiatan bermain sebagai sarana penyiapan kemandirian dan kreativitas, karena dengan kegiatan bermain anak melakukan eksplorasi, eksperimen dan melakukan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Prinsip dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian anak dapat dilakukan dengan cara; pertama; berilah anak alat permainan yang konstruktif dapat berupa gambar-gambar verbal atau yang bersifat fisik, seperti alat tulis, alat musik dan gambar. Kedua; berikanlah ganjaran, pujian terhadap usaha-usaha kreatif, dapat berupa hadiah-hadiah, sehingga anak akan memperoleh kekuatan untuk kembali melakukan kreativitasnya.

**Kata Kunci :** Anak Pra Sekolah, Kegiatan bermain, Kreativitas dan Kemandirian

### **A. Pendahuluan**

Pembinaan terhadap tumbuh kembang anak pada masa pra sekolah bersifat kompleks dan multidimensi. Pembinaan anak secara utuh tidak bisa lepas dari 3 (tiga) aspek utama, yaitu : (1) perawatan dan perlindungan kesehatan, (2) pemberian makanan dan gizi yang cukup, serta (3) pengasuhan dan pendidikan sesuai tahap perkembangan dan potensi anak. Oleh karena itu pembinaan anak untuk mengantarkan mereka menjadi manusia seutuhnya merupakan tanggung jawab bersama antara masyarakat dan pemerintah. Masyarakat dalam hal ini keluarga, merupakan penanggung jawab utama dalam optimalisasi tumbuh kembang anak. Pemerintah adalah memfasilitasi masyarakat agar mereka dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Usia anak dua sampai lima tahun adalah usia di mana anak hidup dan berkembang dengan berbagai inisiatif yang timbul dari dalam dirinya. Misalnya, ketika anak perempuan menemukan boneka, ia akan menggendongnya, memandikannya, bahkan kadang-kadang berfantasi, seolah-olah dirinya membawa boneka tersebut ke dokter, ke pasar dan sebagainya. Demikian juga dengan anak laki-laki, dari mulutnya akan keluar suara kapal terbang, sambil menderetkan kursi-kursi, mengangkut bantal guling, sambil membentuk kapal-kapalan. Anak seusia ini sering berbicara sendiri, pembicaraannya melantur. Pada batas-batas tertentu sejauh yang dikerjakannya tidak membayakannya biarkan anak mengembangkan inisiatifnya sendiri. Anak masa pra sekolah disebut dengan masa egocentris, masa remaja kecil, masa pubertas pertama, atau masa *trotz alter*. Pada masa ini merupakan masa untuk menanamkan disiplin dasar dan pergaulan sosial. Pada masa ini pula sebagai orang tua atau keluarga hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan *self-control* (apa yang dapat dikuasai dan dilakukan) tanpa mengurangi *self-esteem* (harga diri) yang dapat menumbuhkan rasa *otonomi* (kebebasan) serta kemampuan untuk mandiri (*shame*).

Anak masa pra sekolah dapat juga disebut sebagai masa “peka” yaitu suatu masa yang dialami anak, dimasa perkembangan fisik dan mental menjadi lebih peka terhadap pengalaman, minat dan jenis kegiatan tertentu. Disebut masa peka karena anak mengalami kemudahan secara alami untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu., misalnya, berbicara atau berbahasa. Selama masa tertentu, anak akan memusatkan perhatiannya pada perkembangan aspek tertentu, sementara aspek lainnya diabaikan, misalnya, ketika seorang anak peka terhadap berbahasa, perkembangan di bidang motoriknya agar terabaikan. Pada masa peka bahasa, anak menunjukkan emosi yang sangat kuat dan mempunyai keinginan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dengan sempurna, atau pada masa peka koordinasi anak akan dengan sendirinya berusaha untuk mengikat sendiri tali sepatunya. Masa peka ini tidak berlangsung lama. Segera setelah masa peka yang satu berakhir dan tujuan perkembangan pada masa itu tercapai, akan diganti dengan masa peka pada aspek lainnya.

Pada masa ini seorang anak sudah mulai berkembang kreativitasnya untuk melakukan apa yang dapat dilakukannya seperti, berlari, bermain, sepeda beroda tiga, memotong dengan alat yang cukup tajam dan lain-lain. Untuk itu perlu mendapatkan respon dari orang tua atau lingkungannya agar ia merasa diberikan kebebasan untuk terus mengembangkan daya inisiatifnya, tentunya dalam batas-batas tertentu, dan bila tidak mendapat respon dari orang tuanya maka akan menjadi diam dan berdosa bila akan berinisiatif dan otomatis perkembangan daya inisiatifnya akan terhambat.

Masa ini adalah masa di mana orang tua seharusnya menjadi seorang *guidance* atau pemandu bagi anak-anaknya. Menjadi pembimbing, pengarah dan pemandu anak mempersiapkan lingkungan anak untuk melakukan asimilasi dan menyadari dunia sekelilingnya. Dorongan-dorongan yang tidak perlu jangan dipaksakan kepada anak, karena pada usia ini adalah usia di mana terjadi : a). koordinasi dan pengembangan otot anak, b) minat pada hal-hal yang kecil, c) pendidikan kehalusan budi dari pencerminan gerak-gerik, d) pemahaman akan hal-hal yang berkenaan dengan kebenaran dan kenyataan, e) kedisiplinan akan urutan perintah dalam waktu dan ruang, f) kerentanan atau kepekaan terhadap pengaruh orang tua, serta g) penghalusan panca indera (terpenting). Kebutuhan akan rasa berinisiatif yang terhambat akan melahirkan anak-anak masa depan yang : *underrachievement* ( tidak ingin berprestasi), tidak berusaha untuk mencapai cita-cita, bahkan mungkin ia menjadi anak yang “bodoh”, minder tidak ada gairah untuk melakukan sesuatu.

Mengingat pentingnya masa anak pra sekolah ini , maka akan lebih baik bila orang tua memberikan waktu khusus yang benar-benar diusahakan untuk mengamati tumbuh kembang anaknya. Karena masa ini berlangsung tidak lama hanya 6 tahun pertama dalam hidupnya. Bila masa singkat ini terlewat begitu saja, akibatnya kurang menyenangkan, ia mungkin akan tumbuh menjadi orang dewasa yang kurang beruntung dibandingkan bila ia mendapat rangsangan yang tepat pada masa ini.

## **B. Kegiatan Bermain Bagi Anak Prasekolah**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak tanpa ada tujuan

atau sasaran yang hendak dicapai. Jadi apapun kegiatannya bila dilakukan dengan rasa senang bisa dikatakan bermain. Meskipun sebenarnya bekerja, misalnya membantu ibu memotong sayur didapur, akan tetapi karena dilakukan dengan senang atas inisiatif anak sendiri, maka pekerjaan tersebut dinamakan sebagai kegiatan bermain. Begitu pula bila inisiatif bermain atas ajakan orang tua , kegiatan tersebut dikatakan bermain, asal anak senang melakukannya. Sebaliknya jika anak melakukan perbuatan yang dianggapnya bermain, akan tetapi dengan terpaksa atau karena paksaan maka tidak bisa dikatakan bermain.

Bermain dikatakan sebagai kegiatan *inklusif* dan *inharen*, yaitu muncul atas motivasi dari dalam diri dan tidak perlu diajarkan, karena sebenarnya sejak bayi sudah ada kebutuhan bermain, tetapi suatu kegiatan baru dikatakan bermain bila dilakukan setelah usia 3 bulan. Sebelum 3 bulan, kegiatan yang dilakukan anak menggambarkan refleksi. Setelah 3 bulan kegiatannya didasarkan dorongan untuk mencapai kesenangan. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep-konsep secara alamiah dan tanpa paksaan (Sugianto, 1995). Sementara Montessori, seorang tokoh pendidikan prasekolah, menekankan bahwa anak belajar dan menyerap apa yang ditemukan di lingkungannya. Menurut Montessori, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dibuat sedemikian rupa sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang dapat diserap anak. salah satu cara adalah melalui kegiatan bermain (Hainstock, 1968).

Bermain bagi anak merupakan cara yang paling tepat untuk belajar. Anak yang aktif, melakukannya secara sukarela, tanpa paksaan. Ketika bermain anak merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi, dan ketika bermain ada pula masa mula, tengah, dan ada akhirnya. Bermain juga simbolik, bermakna, dan ada peraturannya. Oleh karena itu permainan bola pintar memiliki tujuan, aspek perkembangan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak prasekolah. Kegiatan bermain memberi kontribusi untuk perkembangan aspek kecerdasan kognitif, emosi, sosial, serta fisik anak. Kegiatan bermain sangat penting untuk anak dan sudah menjadi salah satu hak mereka. Melalui kegiatan bermain, anak prasekolah dapat berkenalan dengan kosakata secara perlahan. Selain itu, ketika bermain tanah liat, merangkai manik-manik atau yang lain, keterampilan motorik

halus anak dapat berkembang. Sedangkan keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain bola, lompat tali, berjalan, dan lainnya. Lantas, kegiatan bermain yang tidak diarahkan dapat membuat anak belajar mengenai cara bekerja di dalam sebuah tim, berbagi, bernegosiasi, mendengar, serta mencari solusi. Permainan mobil-mobilan juga memungkinkan anak belajar untuk terampil dalam mengambil keputusan.

### **C. Fungsi dan Manfaat Kegiatan Bermain Bagi Anak Prasekolah**

Dengan bermain, anak dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, kreativitas, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental, ataupun gangguan perkembangan lainnya. Adapun fungsi bermain lainnya, yaitu: 1) Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. 2) Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. 3). Permainan sebagai wadah untuk mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Bermain pada dasarnya kegiatan yang bebas dan tidak memiliki tujuan tertentu, bahkan dalam bermain tidak mempertimbangkan hasil akhir. Adapun manfaat bermain bagi anak, yaitu anak mampu mengembangkan dirinya, baik dari segi fisik, psikososial, dan kognitifnya. Lalu bermain juga merupakan sarana bagi anak untuk melepas ketegangan, anak dapat bersosialisasi, anak dapat mengeluarkan energinya kedalam aktivitas bermain yang positif serta menyenangkan, daya imajinasinya meningkat, bermain juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, anak dapat menjelajah lingkungan, bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi, menolong dan menghargai. Bermain juga menjadi sarana untuk anak mengembangkan kreatifitasnya, ketrampilan olah tubuh, dan dapat melatih konsentrasi dan perhatian mereka. Akan tetapi, beberapa ahli mengatakan bahwa bermain memiliki manfaat yang besar dan positif bagi perkembangan anak usia dini. Bermain adalah media untuk memperkuat potensi dan ketrampilan tertentu pada anak. Ketrampilan dan potensi pada anak dapat terbentuk melalui tiga aspek perkembangan yaitu aspek kognitif,

aspek fisik, dan aspek sosioemosi. Bermain dapat memberikan manfaat bagi ketiga aspek tersebut, di antaranya:

- a. Manfaat bagi aspek kognitif. Dengan bermain anak mampu belajar dan mengembangkan daya pikirnya. Selain bermain sebagai sarana rekreasi, bermain juga harus memiliki nilai edukasi. Sehingga anak memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuannya.
- b. Manfaat bagi aspek fisik. Bermain memberikan kesempatan pada Anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat. Perkembangan fisik inilah berpengaruh pada perkembangan motorik halus dan motorik kasar yang mana dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, mata). Selain itu berpengaruh juga pada perkembangan alat indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) yang memberikan manfaat bahwa dengan bermain anak akan lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal disekitarnya
- c. Manfaat bagi aspek sosioemosi. Dalam bermain ada keterlibatan emosi dan kepribadian. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks. Dengan bermain anak diajarkan untuk mempunyai rasa percaya diri, bersikap suportif terhadap sesama, dan melatih kemampuan untuk bisa membangun hubungan yang kompetitif dengan teman, tetapi nilai kompetitif itu di dalam kegiatan yang positif.

Bermain juga dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari. Dalam proses terapi anak bermain sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak. Selain itu bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain. Permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu: 1) .Manfaat untuk perkembangan kognitif. Bahwa dengan bermain anak mulai mengerti dunia, anak mampu untuk mengembangkan pemikiran yang fleksibel dan berbeda, dan anak memiliki kesempatan untuk menemui dan

mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya. 2) Manfaat untuk perkembangan sosial dan emosional. Anak mengembangkan keahlian berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan atau menghargai perasaan orang lain.

Waktu bermain atau rekreasi pada orang dewasa berarti suatu kegiatan yang sifatnya santai (*relax*) atau sesuatu kegiatan yang jelas berbeda dengan kegiatan bekerja sehari-hari. Kegiatan bermain sebagai keseluruhan kegiatan pada anak prasekolah dapatlah dipersamakan dengan kegiatan bekerja pada orang dewasa. Pada kenyataan hidup anak-anak pada masa ini, pada umumnya kecuali tidur dan makan, seluruh kegiatan sepanjang hari adalah “bermain”. Ketika bermain mereka mengekspresikan diri dengan bebas tanpa merasakan adanya paksaan. Di samping itu ada orang yang berpendapat bahwa bermain tidak ada manfaatnya, bahkan sebagian orang ada yang berpendapat sebaiknya anak segera diperkenalkan dengan pekerjaan yang serius seperti membaca, menulis dan berhitung, padahal bagi anak-anak tidaklah demikian.

Sugianto (1995) menyatakan bahwa “Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya”. Disinilah proses pembelajaran pada anak terjadi. Mereka belajar mengeluarkan pendapat, mengambil keputusan, memilih, menenun, mencipta, memasang-masang, membongkar, mengembalikan, mencoba bahkan memecahkan masalah secara tuntas.

#### **D. Kegiatan Bermain Sebagai Sarana Penyiapan Kemandirian dan Kreativitas Anak Prasekolah.**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Dunia anak adalah dunia bermain dan melalui aktivitas bermainnya, mereka mengembangkan berbagai kreativitas dan kecerdasannya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi produk, atau gagasan apa saja pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan

informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kaum humanistik mengakui bahwa setiap manusia mempunyai potensi, demikian, juga anak didik merupakan siswa yang berpotensi yang harus ditumbuhkembangkan potensi yang ada pada mereka. Kreativitas sesungguhnya merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia. Kreativitas tidak merupakan sesuatu yang diterima dari luar individu, tetapi merupakan suatu potensi yang dapat dimiliki oleh setiap individu.

Studi tentang perkembangan kreativitas menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas mengikuti suatu pola yang dapat diramalkan. Kreativitas mulai tampak pada anak khususnya pada kehidupan bermain mereka, kemudian meningkat meluas ke lingkungan sekitarnya, seperti; sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan-pekerjaan. Sifat kreatif oleh Hurlock (1974) dikemukakan bahwa pada umumnya mencapai tingkat perkembangan pada usia 3 atau 4 tahun, setelah itu tingkat perkembangan akan stabil dan kemudian mundur.

Permulaan perkembangan kreativitas banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti; kesehatan yang kurang terjamin, keadaan keluarga, keadaan keuangan, dan ketidak bebasan dalam waktu. Apabila kreativitas ini berkembang secara optimal bergantung pada besar kecilnya pengaruh lingkungan yang dapat memudahkan atau menghambat ekspresi kreativitas. Hurlock (1974) mengkategorikan masa-masa kritis salah satunya dalam usia pra sekolah yaitu pada usia 5 sampai 6 tahun sebelum mereka masuk sekolah mereka belajar dari apa yang mereka terima dari orang tua sebagai suatu otoritas, sebagai suatu aturan yang ditetapkan oleh orang dewasa. Hal ini akan mematikan kreativitas jika pada anak itu diberikan kegiatan-kegiatan kurang kreatif.

## **2. Pengertian Kemandirian**

Kemandirian merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu dan anak. Karena selain dapat mempengaruhi kinerjanya, juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya, prestasi, kesuksesan serta



memperoleh penghargaan. Tanpa didukung oleh sifat mandiri, maka individu maupun anak akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal dan akan sulit pula baginya untuk meraih kesuksesan

Kemandirian (*autonomi*)) adalah individu memiliki sikap mandiri dalam cara berpikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan mengarahkan dan mengembangkan serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku dilingkungannya. Sedangkan yang dimaksud dengan kemandirian pada anak prasekolah tidak sebatas dengan hal-hal yang bersifat fisik saja. Tetapi juga berkaitan dengan psikologis anak prasekolah ini mampu mengambil keputusan sendiri bertanggung jawab dan memiliki kepercayaan diri.

Kemandirian merupakan salah satu ciri dari kedewasaan, orang yang mandiri memiliki kemauan dan kemampuan berupaya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan hidupnya secara sah, wajar dan bertanggung jawab. Tetapi tidak berarti bahwa orang yang mandiri itu lepas dari bantuan orang lain. Orang mandiri pun tidak identik dengan orang yang memiliki sikap individualistik.

Konsep kemandirian yang dikutip dari tulisan Kartadinata (1988) yaitu merupakan adaptasi dari *konsep autonomy*. Selanjutnya Soenaryo mengungkapkan pandangan Durkheim (1925) tentang arti dan proses perkembangan kemandirian dilihat dari sudut pandang yang berpusat pada masyarakat (*societycentered*). Pandangan ini disebut juga pandangan *konformistik*. Kemandirian menurut Durkheim (1925) merupakan elemen esensial ketiga dan moralitas yang bersumber pada kehidupan masyarakat. Kemandirian tumbuh karena ada disiplin yaitu aturan bertindak dan otoritas serta komitmen terhadap kelompok. Kedua elemen ini disebut disiplin dan komitmen. Pendapat lain ditegaskan bahwa kemandirian (*autonomi*) adalah individu memiliki sikap mandiri dalam cara berfikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri secara konstruktif dengan norma yang berlaku di lingkungannya (Yusuf, 2001)

Sumaatmadja (1994) mengemukakan bahwa kemandirian dicirikan (1) belajar secara mandiri bukan suatu yang dipaksakan tetapi mempunyai daya kreatif dan disiplin yang cukup, (2) kewajiban menyelesaikan tugas merupakan realisasi yang sesuai dengan kebebasan dan tanggung jawab, (3) ulet

merealisasikan gagasan atau pendapat dalam memecahkan masalah. Sementara David Krech dalam Winarti (1994) mengemukakan bahwa, anak yang kemandirannya tinggi memiliki mobilitas tinggi mengenai aspirasi pendidikannya, sedangkan yang sangat bergantung kepada orang tuanya memiliki mobilitas aspirasi rendah.

Kemandirian menunjukkan adanya kepercayaan akan kemampuan diri untuk menyelesaikan persoalan-persoalan tanpa bantuan khusus dari orang lain. Kemandirian bukanlah hasil dari proses internalisasi aturan otoritas, melainkan suatu proses perkembangan diri sesuai dengan hakekat eksistensi manusia. Kemandirian yang sehat adalah sesuai dengan hakekat manusia. Perilaku mandiri adalah memelihara hakekat eksistensi “interaksional” mengandung makna bahwa kemandirian berkembang melalui proses pengembangan keragaman manusia dalam kesamaan dan kebersamaan dan bukan dalam kevakuman.

Maslow (1970) membedakan kemandirian atas dua hal yakni; kemandirian tak aman (*insecure autonomy*) adalah kekuatan kepribadian yang dinyatakan dalam perilaku menentang dunia, kondisi ini disebut sebagai kemandirian mementingkan diri sendiri (*selfish autonomy*). Sedangkan kemandirian yang aman adalah kekuatan untuk menumbuhkan cinta kasih kepada dunia, kehidupan dan orang lain, sadar akan tanggung jawab bersama dan tumbuh rasa percaya terhadap kehidupan. Kekuatan ini digunakan untuk menyernangi dan mencintai kehidupan dan membantu orang lain, keadaan inilah dimaksudkan Maslow sebagai kemandirian yang sehat.

#### **E. Kegiatan Bermain sebagai Sarana Penyiapan Kemandirian dan Kreativitas Anak Pra Sekolah**

Dari kelompok bermain dapat diamati bahwa dunia anak membutuhkan kesempatan untuk berkembang dalam suasana menyenangkan dan “bekerja” bagi dirinya. Pentingnya kegiatan bermain bagi anak, tidak berarti pula diperlukan alat-alat permainan yang mahal dan bagus. Permainan bagi anak tidak memerlukan biaya yang banyak, alat permainan tersebut dapat dibuat sendiri dari bahan yang sederhana, asal alat permainan tersebut memenuhi persyaratan seperti ; alat permainan tersebut harus kuat dan ringan, sehingga memungkinkan bagi anak untuk bermain bebas dan memungkinkan dapat melakukan percobaan-percobaan

serta dapat bergerak, sehingga mudah bagi anak untuk menarik dan mendorongnya.

Pada awalnya permainan konstruktif yang dilakukan anak lebih bersifat reproduktif, atau meniru mewujudkan benda sesuai dengan contoh benda yang telah ada. Misalnya, anak menggambar dengan mencontoh gambar-gambar yang dilihatnya. Dengan bertambahnya usia, kreativitas mereka bertambah. Mereka mulai menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda lain dan situasi sehari-hari, serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya. Permainan konstruksi dapat membantu anak merangsang daya kreativitas yang dimilikinya. Dengan menyediakan alat permainan konstruktif, orang tua dapat ikut merangsang imajinasi anak untuk berkreasi, sekaligus membantu meningkatkan daya konsentrasi mereka untuk dapat tahan lama mengerjakan sesuatu yang mengasyikan dalam jangka waktu yang cukup lama. Permainan ini biasanya dilakukan sebagai kegiatan perseorangan daripada kegiatan kelompok, sehingga dapat membantu penyesuaian pribadi anak ke arah yang lebih baik. Keberhasilan membangun sesuatu membuat anak merasa puas, belum lagi penghargaan dari lingkungannya atas apa yang dibangunnya tersebut. Semua ini akan membantu anak memupuk rasa percaya diri

Selama anak berada di sekolah, terutama guru bertugas merangsang dan membina perkembangan intelektual anak serta membina pertumbuhan sikap dan nilai dalam diri anak. Pada masa pra sekolah anak cenderung mengidentifikasi diri dengan orang tuanya, kemudian sejak masuk sekolah gurunya juga menjadi tokoh identifikasi, sehubungan dengan ini, bahwa apa yang dikatakan atau dinasihatkan oleh guru, tidak akan berarti bagi anak, jika perilaku atau tindakan guru sendiri tidak mencerminkan apa yang ia nasihatkan.

Kegiatan bermain dapat menimbulkan kreativitas pada anak, oleh karena itu perlu diperhatikan suasana dalam permainan itu sendiri. Ditinjau dari sumber kegembiraannya suasana permainan terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif yaitu jenis bermain yang kegembiraannya muncul dari yang dilakukan oleh anak-anak itu sendiri misalnya anak-anak yang bermain kejar-kejaran, membuat lukisan dengan crayon, bermain drama, dan berkhayal. Sedangkan bermain pasif atau hiburan *ammusement* adalah jenis bermain dimana

anak memperoleh kegembiraan melalui usaha yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menonton TV, mendengarkan dongeng, menikmati musik, menonton pertunjukkan dan membaca buku.

Bermain memiliki manfaat; edukatif, kreatif, sosial, moral dan bagi pembentukan konsep diri anak. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya, ia dapat bereksperimen dengan gagasan barunya melalui aktivitas bermain baik dengan mempergunakan alat maupun tidak, dan sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik melalui kegiatan bermainnya maka ia akan melakukannya kembali dalam situasi lain. Dilihat dari produknya kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan dan menghasilkan produk-produk baru. Pengertian baru disini bukan berarti harus selalu baru sama sekali, tetapi bisa berupa kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya pernah ada. Untuk mengembangkan kreativitas anak sejak dini, orang tua seharusnya melakukan berbagai kegiatan dirumah bersama anak dengan cara sederhana, mudah dan tidak harus selalu mahal misalnya; mendongeng, karena melalui kegiatan mendongeng, anak dapat diajak mengembangkan daya imajinasinya yang kaya , seperti; membayangkan peri cantik dan baik hati. Selain itu dalam mengembangkan kreativitas anak juga bisa dilakukan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mencorat-coret pada tempat tertentu secara bebas, apakah dengan spidol atau pensil warna, yang penting hal ini merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan idenya yang kaya secara menyenangkan.

#### **F. Simpulan**

1. Kegiatan bermain bagi anak pra sekolah merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan, dimana anak dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi dan gagasan yang dimiliki anak. Kegiatan bermain terdiri atas bermain pasif dan aktif, kedua jenis permainan ini memiliki fungsi edukatif, kreatif, sosial dan moral.
2. Kegiatan bermain bagi anak dapat membantu mengembangkan kreativitasnya, kemampuan kognitif, afeksi, motorik dan melatih konsentrasi serta sensitivitas. Selain itu juga melatih anak dalam bekerjasama dalam satu kelompok dan menjadi kompak satu sama lain.

3. Orang tua dalam menyiapkan alat permainan hendaknya memperhatikan jenis, model dan bentuk yang memungkinkan dapat merangsang anak untuk membangun sesuatu, sehingga anak dapat melakukan eksperimen, melakukan sesuatu dengan senang hati, mengasah rasa seni dan imajinasi yang ia miliki.
4. Berikanlah pujian terhadap hasil karya anak sekecil dan sesederhana apapun, karena akan sangat berharga bagi anak tentunya untuk memotivasi agar anak terus berkarya dan mencipta sesuatu sesuai dengan imajinasinya..
5. Seseorang yang telah matang kemandirannya dicirikan adanya pemahaman atas dirinya sendiri dalam mengenal dan menerima kelemahan dan kelebihan dirinya sendiri, adanya komunikasi, keterarahan, dinamika dan sistem nilai serta memiliki kemampuan dalam mengambil suatu keputusan, mampu mengarahkan diri sendiri; dan mampu mewujudkan diri yang merupakan kebutuhan dan kematapan dari perwujudan keseluruhan fungsi kemandirian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Durkheim, Emile, Wilson, Everett K dan Schunuer Herman (tran), 1925/1961, *Moral Education : A Study in The Theory and Application of the Sociology of Education*, The Free Press, New York.
- Hainstock, Elizabeth C. 1968. *Teaching Montessori in The Home , The Pre School Year*. New York : A Plume Book, New America Library.
- Hurlock, Elizabeth B. 1974, *Personality Development*, New York, Mcc. Graw 2. Hill Book Company.
- Kartadinata, S. 1988, *Profil kemandirian & Orientasi Timbang Sosial Mahasiswa serta kaitannya dengan Perilaku Ematik dan Orientasi Nilai rujukan*, Disertasi, FPS- IKIP . Bandung
- Maslow, Abraham, 1970, *Toward A Psychology of Being*, D.Van Nostrand Co, New York.
- Sugianto T., Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Departemen pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek pendidikan Tenaga Akademik. Jakarta

- Sumaatmadja, Nursid. 1994, *Peranan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Membina Kemandirian Anak*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Vol.II. No. 3, Media Komunikasi Antar fakultas, FPIPS-IKIP, FKIP Universitas, IKIP Bandung.
- Winarti, 1994, *Upaya Karyawati Pabrik Membina Kemandirian Anak Dalam Keluarga*. Tesis, Padsca Sarjana IKIP. Bandung.
- Yusuf L.N., Syamsu. 2000, *Psikologi Perkembangan Anak Dan remaja*. P.T Remaja Rosdakarya, bandung.